

PRZEGLĄD 7 APLIKACJI DO WYKORZYSTANIA PRZEZ NAUCZYCIELA BĄDŹ UCZNIĄ W PROCESIE NAUCZANIA I UCZENIA SIĘ



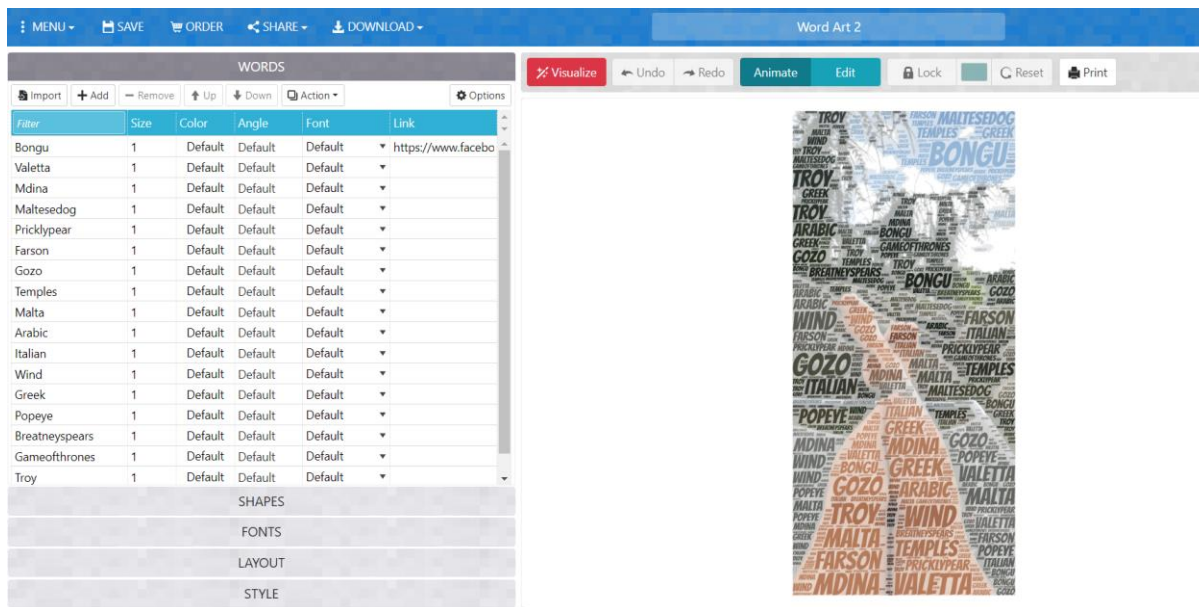
Współfinansowane przez Unię Europejską

W ramach Programu Erasmus +, krótkoterminowe projekty na rzecz mobilności uczniów i kadry w sektorze edukacji szkolnej w SOSW NR 1 dla Dzieci Niepełnosprawnych Ruchowo w Policach realizowano projekt „Otwieramy drzwi – rozwój kadry kluczem do współpracy europejskiej” współfinansowany przez Unię Europejską. Pozwolił on nauczycielom wziąć udział w szeregu szkoleń w kilku krajach europejskich.

Jednym ze szkoleń był dwutygodniowy kurs w szkole ETI (Executive Training Institute Malta), który skupiał się na wykorzystywaniu nowych rozwiązań technologiczno informacyjnych w nauczaniu opartym na taksonomii Blooma czyli systemie klasyfikowania umiejętności i celów nauczania opracowanym przez psychologa Benjamina Blooma a składającym się z sześciu poziomów związanych z rozwijaniem umiejętności myślenia krytycznego (poziom zapamiętywania, rozumienia, stosowania, analizy, syntezy i twórczości).

Poniżej przedstawiam skrócony katalog darmowych i łatwych w obsłudze aplikacji edukacyjnych pozwalających urozmaicić **każdą (naprawdę każdą)** lekcję umożliwiając pełne zaangażowanie uczniów, którzy za ich pomocą mogą również tworzyć materiały do wykorzystania na lekcjach.

1. Wordart <https://wordart.com/> to internetowy generator chmur słów, który umożliwia łatwe i szybkie tworzenie unikalnych, animowanych chmur słów bez wcześniejszej wiedzy na temat projektowania graficznego. Można wykorzystać go w zadaniach ukierunkowanych na zwiększanie koncentracji uwagi i pamięci. Pomaga rozwijać pamięć wzrokową, zapamiętywać i utrwalać słownictwo, nowe terminy bez względu na dziedzinę. Dodatkowym atutem jest możliwość samodzielnego osadzenia przy każdym słowie interaktywnego linku, który przeniesie nas do wybranej strony internetowej związanej z danym tematem lub wyjaśnieniem.



2. **Puzzlemaker** <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/> to darmowe narzędzie do szybkiego generowania różnego typu spersonalizowanych krzyżówek, łamigłówek matematycznych, zaszyfrowanych zadań, labiryntów, wykreślanek dla nauczycieli, uczniów i rodziców. Idealne narzędzie do wykorzystania przez uczniów w ramach pracy własnej nad zagadnieniem, podsumowania lub jako zadanie domowe. Poniżej przykład kryptogramu

Discovery EDUCATION

Home Word Search Criss-Cross Double Puzzles Fallen Phrases Math Squares Mazes Letter Tiles **Cryptograms** Number Blocks Hidden Message

PUZZLEMAKER
CREATE YOUR OWN PUZZLES

Puzzlemaker is a puzzle generation tool for teachers, students and parents. Create and print customized word search, criss-cross, math puzzles, and more-using your own word lists.

NOWE APLIKACJE W EDUKACJI

Show Answer Print Puzzle Copy Puzzle Copy Answer Rebuild Puzzle

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	
9						21								17	7											

A O P A E O O Ś Ć

23 9 19 6 5 18 17 7 9 18 19 6 12 20 6 11 17 19 6 12 20 23 19 17

O A A O A Ó

25 10 11 17 16 23 10 26 24 10 25 9 19 6 9 17 11 1 4 9 16 25 22 16 25

A P A Ó Ł A A

19 9 1 20 23 9 19 6 1 7 17 23 19 9 8 11 6 4 11 9

9 7 4 6 11 9 20 8 6 11 24 16 12 1 9 24 25 6 20 6

Ś Ś A O O

25 12 8 20 6 12 25 25 6 9 24 19 17 25 17 20 23 12 26 19 10 20 13

O O G

24 12 20 13 19 17 4 17 21 6 6

3. **Actionbound** <https://en.actionbound.com/> to aplikacja za pomocą której można stworzyć grę terenową służącą do powtórki i utrwalenia materiału, doskonalenia umiejętności rozumienia tekstu czytanego, myślenia krytycznego, analizy materiału ikonograficznego, kompetencji cyfrowych, umiejętność pracy

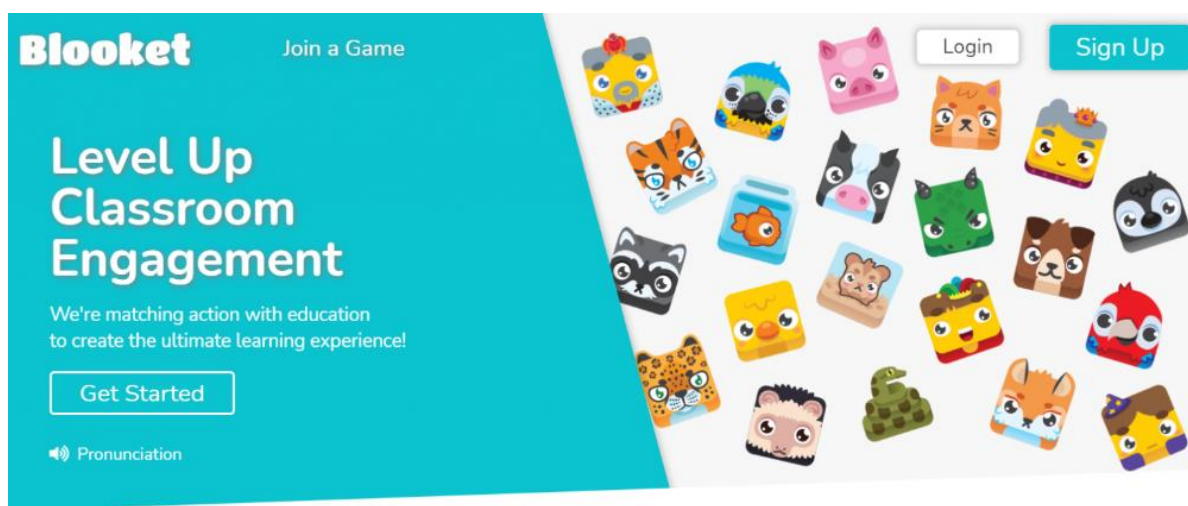
w zespole oraz orientacji w terenie. Istotną tutaj sprawą wydaje się być fakt, iż grę w aplikacji ACTIONBOUND mogą stworzyć również uczniowie pracując indywidualnie, w parach lub grupach wykorzystując wiedzę i umiejętności dotyczące danego zagadnienia. Do stworzenia gry terenowej w ACTIONBOUND potrzebujemy tylko dokonać rejestracji, po czym przystępujemy do działania umieszczając naszą grę na korytarzu szkolnym, w budynku szkolnym lub w terenie otwartym. Aplikacja pozwala na stworzenie zadań z użyciem GPS, zadawanie punktowanych pytań, do których możemy dołączyć dowolny obrazek, zdjęcie, film lub plik dźwiękowy lub wymagających od grającego wykonania zadania poprzez np.; wpisanie odpowiedzi, zrobienie i załączenie zdjęcia, filmiku, nagrania dźwiękowego, ukrycie przez nas w określonym miejscu kodów QR i zeskanowaniu ich.

Aby zagrać w przygotowaną na podstawie wyżej wymienionych podstawowych funkcji grę terenową uczniowie potrzebują jedynie smartfona z zainstalowaną aplikacją Actionbound. W czasie rzeczywistym możemy obserwować postępy w działaniach graczy – zdobyte punkty i nadesłane pliki.



4. Blooket <https://www.blooket.com/> to aplikacja podobna do Quizizz tylko dająca o wiele więcej możliwości i satysfakcji - szczególnie uczniom! Łatwo tworzy się za jej pomocą testy i quizy, które możemy wykorzystywać do pracy na lekcji lub jako zadania domowe. Po stworzeniu quizu, mamy kilka bardzo atrakcyjnych i wciągających gier do wyboru. Jedną z takich gier jest Gold Quest - uczniowie odpowiadają na pytania przygotowane przez nauczyciela, a za każdą prawidłową odpowiedź mogą otworzyć skrzynię ze sztabkami złota! Ale na

kolekcjonowaniu punktów się nie kończy, bo czasem w skrzyni otrzymuje się możliwość zabrania złota innemu graczowi lub nawet całkowitej podmiany! Pytania u każdego pojawiają się w różnej kolejności, powtarzają się w czasie wyznaczonym przez nauczyciela na całą grę. Dzięki temu uczniowie szybko zapamiętują i utrwalają materiał, nie czując że się uczą. Aby grać w grę Blooket potrzebujemy duży ekran oraz telefony komórkowe. Używając telefonów logujemy się do gry wpisując game ID. Na ekranie natomiast możemy śledzić, kto z uczestników gry jest na jakim jej etapie i kontrolować swoje wyniki.



5. **Storyjumper** <https://www.storyjumper.com/> to bezpłatna aplikacja, która zapewnia bogaty zestaw intuicyjnych narzędzi do pisania i ilustrowania opowieści. Z ich pomocą, w prosty sposób, można samodzielnie stworzyć wyjątkowe opowiadania, książki, fotoksiążki, mapy skarbów wykorzystując do tego własne zdjęcia oraz dostępne w programie szablony, grafiki. Gotową książeczkę można opublikować, a nawet wydrukować (opcja płatna). Sama forma pracy w narzędziu wpływa też niezwykle korzystnie na kreatywność i umiejętności technologiczne uczniów. Za pomocą aplikacji można także w ciekawy i innowacyjny sposób zaprezentować nowe zagadnienie, przedmiot, planowane działania. Uczniowie są wtedy bardziej skłonni do słuchania i skupiania uwagi na przedstawianych treściach.

Story Jumper to także ogromna biblioteka publicznych książek, które możecie czytać, słuchać i oglądać bez ograniczeń.



<https://www.storyjumper.com/book/read/8688492/Kosmici-w-Bolesławcu>

6. Edpuzzle <https://edpuzzle.com/discover> - to bezpłatna aplikacja, dzięki której do wybranego przez nas filmu z YouTube możemy ułożyć pytania, które potem wyświetlają się uczniowi w ustalonych przez nas momentach. Uczniowie odpowiadają na nie w trakcie oglądania filmu. Umożliwia ona uczniom samodzielną pracę na bazie wybranego i przygotowanego przez nas filmu. Każdy pracuje w swoim tempie, może wielokrotnie odsłuchać dany fragment i upewnić się, co zostało w nim powiedziane. W ten sposób ćwiczy koncentrację. Po udzieleniu odpowiedzi uczeń może od razu otrzymać informację zwrotną dotyczącą pytania, na które właśnie odpowiedział. Pytania, jakie układamy, mogą być otwarte, na które uczeń odpowiada pisemnie. Może też nagrać swoją odpowiedź, a my potem ją odsłuchujemy. Są też pytania zamknięte z taką ilością odpowiedzi, jaką sami ustalimy. Możemy też dodać notatki – komentarze do filmu. Jeśli ułożymy film tylko z pytaniami zamkniętymi, po zakończeniu zadania uczeń otrzymuje automatyczną informację zwrotną. Jeśli dodamy pytania otwarte, pełną informację otrzymuje dopiero po tym, jak ocenimy dane odpowiedzi.

Dodatkowo możemy korzystać z całej biblioteki już stworzonych filmów o różnej tematyce.

The screenshot shows the Edpuzzle platform interface. At the top, there is a search bar for YouTube URLs and a '+ Add Content' button. Below the search bar, the 'Video Preview' section displays a video titled 'What yoga does to your body and brain - Krishna Sudhir' by Aga Chaba. The video player shows a thumbnail with the text 'IS YOGA ACTUALLY GOOD FOR YOU?' and a woman in a yoga pose. The video player controls are visible at the bottom of the video frame. On the right side, the 'Video Events' sidebar lists several time points and their corresponding question types: 01:06 (Open-ended), 01:18 (Multiple-choice), 02:27 (Open-ended), 03:25 (Open-ended), and 03:43 (Multiple-choice).

7. Voki <https://www.voki.com/site> to aplikacja służąca do tworzenia mówiącej postaci. Może to być człowiek lub zwierzę. Wygląd postaci wybieramy losowo z gotowych już avatarów (postaci tego programu) lub sami dobieramy poszczególne elementy takie jak włosy, usta, ubiór, dodatki itp. Wpisujemy tekst, który odczytywany jest przez wybranego Avatara. Przykłady zastosowania: np na j. polski- uczeń zgaduje, z jakiej lektury jest wypowiedziany przez avatara tekst; historia- uczeń odgaduje jaka postać historyczna wypowiedziała usłyszane słowa; język obcy- avatara opisuje swój wygląd- uczeń stwierdza, czy wypowiedź jest poprawna; przyroda- pies podaje podstawowe informacje na temat wybranej grupy zwierząt np. opowiada o ssakach

The screenshot shows the Voki website interface. At the top, there is a navigation bar with 'CREATE', 'PRESENT', 'CLASSROOM', 'HANGOUT', 'PRODUCTS', and 'PRICING'. Below the navigation bar, there are links for 'Create Voki', 'My Voki', 'Teach', 'FAQ', 'Support', and 'Log In'. The main content area shows a character creation screen with a grid of avatars and customization options. The avatars are arranged in a grid, and the user can select different features like hair, eyes, and clothing. A large, detailed avatar of a woman with brown hair in pigtails, wearing a blue shirt, is shown in the foreground. The background of the character creation screen is a cityscape at night.

Mam nadzieję, że będziecie mieć tyle samo zabawy co ja podczas odkrywania powyższych aplikacji i już teraz zapraszam wszystkich nauczycieli na szkolenie

stacjonarne dotyczące pracy z wyżej wymienionymi aplikacjami, które zostanie zorganizowane na terenie naszej placówki w czerwcu 2023.

Agnieszka Chabasinska